学習への「好き」な気持ちを高める手立ての導入と活用

―夢中になって活動に取り組む図画工作科の実践をもとに―

中森 千穂 (大田区立千鳥小学校)

1. 本研究の背景と目的

(1) 背景

現在、グローバル化や知識基盤社会化、イノベーションなどにより社会がこれまで以上 に様々に変化している。そのような中、学校教育における図画工作では「豊かな情操を養 う」ことが学習指導要領に明記されており、生涯にわたって学ぶ意欲をもち続けることが 求められている。しかし、多くの公立小学校の図画工作教育は、小学校全科の教師が複数 の教科の中の一つとして図画工作科を指導している。そのため、図画工作に対して苦手意 識を抱きながら指導している教員は少なくない。苦手意識の理由として「自分自身、絵を 上手く描けない」「図工が得意でなかった」「どういう指導をすれば良いのか、どうすれ ば上手に出来るのか、わからないまま指導している」などが指摘されている。また、学校 現場における図画工作教育の課題というと、「授業時数の不足」「苦手意識のある子供へ の指導のあり方」「基本的な用具や材料の扱い」「造形あそびの指導のあり方や評価」「児 童が夢中になるような題材」「作品の見方、評価」などである。しかし、これらの課題を 解決すれば目標である豊かな情操を養うことができるのだろうか。図画工作の授業では芸 術家と同じような質の創造をすることではない。将来に渡って意味のある体験を積み重ね ることで豊かな情操を養うことにある。そのためには、造形表現に夢中になれる楽しさを 子供たちに実感させることが大切である。そして、教師が限られた時間を有効に活用し、 夢中になれる質の高い学習を展開することによって、子供は学習への好きな気持ちを高め ると考える。

さて、「夢中」とは大辞林(第三版・三省堂)によれば「一つの物事に心を奪われて我を忘れること(さま)」とある。私たちは夢中になることはあまりないと考えるかもしれない。しかし、深さに違いはあるものの、私たちは日常生活のあらゆる場面で夢中になっている。このことをフロー体験と名付けたのがM・チクセントミハイ(Csikszentmihalyi,M)であり、夢中になる、つまり「一つの行為に没入しているときに感じる感覚であり、それは深い楽しさや喜びをともなうもの」としている(今村・浅川,2003による)。フローとはチクセントミハイがインタビューした多くの人が、最適経験を享受している感じとして「流

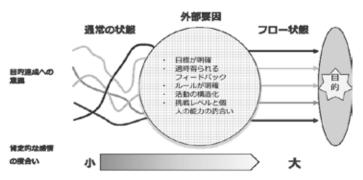


図 1 フロー体験による気持ちの変化のモデル化

れている(floating)ような感じだった」「私は流れ(flow)に運ばれたのです」といった表現を用いたことによるもので意識のよどみない流れを意味している。言い換えれば、フローとは人間が自分の能力をいっぱいに使って機能しているときに得られる感覚であり、それは、日常生活において精神的健康を維持・促進してい

くためのひとつの指針となり得る経験と説明している。人はフロー状態のとき現実と関係なく時間の感覚が様々に変化する。したがって、授業時間の長さや時数に関係なく子供は 題材のもつ世界にのめり込み、脇目もふらずに学習に打ち込む体験(フロー体験)をし得 ることになる。

また教師は学習の目的を達成させる方法の一つに、子供の興味・関心を引き出すことを理解しており、子供たちが学習に集中し、めあてに向かって没頭するのを支援する。結果として良い教師といわれる人々は、学ぶことを楽しみ、好奇心と興味をもって世界に真っ向から立ち向かっていく子供たちを育てていく。だからこそ子供たちが学びたいと思わせる条件を教師が理解することは、フロー体験に導くことにもなる。その体験が内発的な報酬を与えるようになったとき、子供たちのモチベーションは動き出し、自らの力で推進される。そして、生涯を通じての知識の習得に繋がるであろう。この意識の流れをモデル的に整理したのが図1である。

以上のことを踏まえ、夢中になる体験(フロー体験)を通じて楽しさを実感し、それら が蓄積すると「好き」な気持ちが今まで以上に向上すると仮定する。

(2) 目的

本研究では、まず図画工作の授業が「好き」という気持ちと夢中になる体験の相関性を探る。そしてそのことを生かし、関連の特徴や特に示唆深いところを引き出して授業の分析や構想をする。次いで夢中になる活動の効果的な実践を行い、その成果と課題を具体的な学びの姿から提案することを目的とする。

2. 研究の方法

本研究は、図2に示すような手順と方法で進めた。

まず図2にあるように図工を取り巻く問題や それに関わる現状を様々に検討する。これは「1 本研究の背景と目的」にあるとおりである。次 いで、夢中になる体験の先行実践や文献の研究 をする。その後質問紙調査より、夢中になるこ と(フロー体験)と好きという気持ちとの相関性 について調査、分析する。その上で、質問紙調 査や先行実践・文献の研究の分析からフローを 体験する図工の授業を構築し、好きな気持ちの 向上や維持の関係性を実証する。最後に、夢中 になる活動を体験する意味を考えることを通し て、今後の図工の発展や課題を検討する。

① テーマに関する先行実践・文献の研究と基本的な考えの構築 ② 図画工作科における質問紙調査 1 事前調査 2 質問項目の修正と決定・準備 3 本調査 小学校 2,5 年生中学校 1 年生保護者 ③ 方略を生かした実践の構想 ④ フロー体験に導く授業実践 小学校 2,5 年生

図2 本研究の手順の流れ

3. 研究の成果

(1) 質問紙調査による研究

(i) 質問紙調査の実施

まず先行研究での検討を踏まえ調査項目を整理し、都内のある区の小中学校児童生徒と保護者を対象に調査を実施した。

本質問紙はジャクソンによる FSS (フロー状態尺度) を用いた質問紙法と国立教育政策 研究所教育課程研究センター「特定の課題に関する調査,2011」の質問紙調査を図画工作 科に合うように調整したもので構成した。なお項目の信頼度を高めるため平成 26 年 7 月 19日にI市K小学校の第2、5学年で事前調査をした。

調査の概要 表 1

458 人

目的	図画工作の授業が好きな気持ちと夢中になる体験(フロー体験)の相関性を調査する。また調	間査結果から
	好きな気持ちの向上や持続させる方略を探る。	

保護者

対象 O 区内の小学校 2, 5年生と中学校 1年生および O 区立 C 小学校の保護者 対象校の抽出や実施は区内対象校及び O 区の図工・美術研究部会を通して行った。

調杏対象及び同答者数

・小学校2年生(9校 16学級) 419 人 15学級)

・中学校1年生(3校 11学級)

(C 小学校)

315 人

・小学校5年生(9校 平成26年9月17日~10月3日 期間

・フロー体験に関わる項目(9項目) 項目

・図工の授業に関する自由記述(4項目)

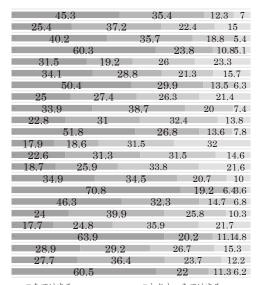
・フロー体験以外の図工に関する項目(14項目)

本調査の各項目の4択の割合の結果は図3のとおりである。そこに示されるようにフロー に関する項目が他の項目より「あてはまる」と「わりと あてはまる」の割合が高いこと が分かる。普段の家庭生活の中で図工に関する経験を問うた項目(Q5,Q6,Q8,Q12,Q21) とフローに関する項目 Q13 は「当てはまらない」「あまり あてはまらない」とした回答 が多かった。

対象 小中学生

- Q1 図工の授業で、かいたりつくったりしているとき時間を忘れて夢中になる。
- Q2 図工の授業で、友だちの作品からヒントをもらう。
- Q3 図工の授業で、新しいアイディアを思いつく。
- Q4 図工の授業で、いろいろな材料や道具を使うことが好きだ。
- Q5 ふだんの生活の中で、絵をかく。
- Q6 家で、自分の作品を飾ったり、図工の話をしたりする。
- Q7 図工の授業は、いつの間にか集中している。
- ふだんの生活の中で、工作をする。
- Q9 図工の授業では、かき方やつくり方を自分なりに工夫する。
- Q10 図工の授業は、ふだんの生活に役に立つ。
- Q11 図工の授業で、うれしい気分になる。
- Q12 ふだんの生活の中で、芸術作品をみる。
- 013 図工の授業では、自分の目標やめあてを自分で決めてやる。
- Q14 図工の授業で、色々な作品を鑑賞して、思ったことを話したり書いたりすることが好きだ。
- Q15 図工の授業では、自分が思ったとおりに、描いたりつくったりできる。
- Q16 図工の授業は、楽しい。
- Q17 図工の授業は、大切だ。
- Q18 図工の授業で、友だちの表したいことや工夫したいことがわかる。
- Q19 図工の授業で、自分の作品について話したり感想を書いたりすることが好きだ。
- Q20 図工の授業で、またやりたいと思うことがある。
- Q21 ふだんの生活の中で、図工に関係するアイディアを思いつく。
- Q22 図工の授業は、大人になって役に立つ。 023 関工の勧強は、全体的に好きだ。





■あてはまる あてはまる ■あまり あてはまらない ■あてはまらない

(ii) 質問紙調査の結果で分析したこと

ここでは小学生と中学生の質問紙調査を分析する。保護者の分析は別の機会に提供する。

a) Q23「図工の勉強は、全体的に好きだ」とフロー体験に関する項目の相関関係

図工が好きであるということと、図工の授業中にフロー体験をしているかどうかを変数 どうしの相関分析を用いて行った。その結果、フローに関する項目すべてにおいて正の相 関が認められた(r>0.4、p<0.1)。Q13「図工の授業では、自分の目標やめあてを自分で決 めてやる」の相関係数が 0.368 であり、他のフローに関する項目に対しやや低かった。そ こで検証授業では Q13 を意識した方略を設定することとした。

表2 Q23 とフロー体験に関する項目の相関関係

		Q1 図工の授業で、かいたりつくったりしているとき時間を忘れて夢中になる。	Q3 図エ の授業 で、新しい アイディア を思いつ く。	Q7 図エ の授業 は、いつの 間にか集 中してい る。	Q9 図工の授 業では、かき 方やつくり方 を自分なりに 工夫する。	Q11 図 エので、う れしい気 分にな る。	Q13 図工の 図では、標 自分めあてを 自かかうでも でやる。	Q15 図工の 授業では、自 分が思ったと おりに、描い たりつくったり できる。	Q16 図 エの授 業は、楽 しい。	Q20 図工 の授業 で、また やりたい と思うこと がある。
Q23 図 エの勉	相関係数	.432**	.411**	.519**	.405**	.610**	.368**	.433**	.735**	.576**
強は、全体的	有意確率 (両側)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
に好き だ。	n	1252	1251	1248	1240	1253	1252	1238	1250	1245

^{**} 相関係数は 1% 水準で有意(両側)であることを示す。

b) 「好き」と「嫌い」の2グループによるフロー体験の平均値

次に質問紙調査 Q23「図工の勉強は、全体的に好きだ」の回答者を 2 つのグループに分けた。グループ 1 は「あてはまらない」「あまり あてはまらない」、つまり図工が嫌いと回答したグループである。グループ 2 は「わりと あてはまる」「あてはまる」、つまり図

工が好きと回答したグループである。続いて各々のグループのフローに関する項目について回答した数字(1~4)を合計し平均を算出した。するとグループ1の平均値は20.5、グループ2の平均値は29.9となり、図工が好きな児童生徒は授業中にフロー体験をしている割合が図工を嫌いな児童生徒より多いことが分かった。

c) Q24,Q25 における頻出単語の傾向

KH Corder をつかって頻出単語を抽出、分析を行った。 Q24「図工の授業で、とても辛かったのはどんな作品の どんな時ですか」では絵を描くこととカッターや彫刻刀の使用を苦手とした記述が多かった。しかし、絵の学習では「良いアイディアが思いつかない」「上手く描けない」などの記述から心理的に辛かったことが想定できるのに 対し、彫刻刀やカッターは活動中に手が痛くなって辛かったとのことから肉体的な苦痛であると考えられる。 なぜなら Q24 でカッターや彫刻刀の記述をした児童生徒

表3「好き」と「嫌い」の2グループによるフロー体験の平均値

1 - 0 - 0	¥ · · · 11	1 1 1 1 I
図工が好き	人数	平均值
1(嫌い)	205 人	20.5073
2(好き)	975 人	29.9108

表 4 Q24, Q25 における頻出単語

 Q24 辛かったとき				
単語	回数			
絵	50			
つくる	46			
作品	46			
使う	35			
切る	33			
木	30			
描く	23			
カッター	21			
自分	21			
上手い	21			

Q25				
嬉しかっ	たとき			
単語	回数			
作品	92			
つくる	91			
自分	59			
絵	44			
思う	37			
楽しい	29			
使う	28			
上手	28			
つくれる	27			
木	26			

は Q25「図工の授業で、とてもうれしかったのはどんな作品のどんな時ですか」の記述でもカッターや彫刻刀の作品はやりがいがあって良かったと回答しているからだ。また Q25 では「自分の思った通りに作品がつくれた」ことで「楽しかった」とあり、Q23 で図工が好きだと答えた児童生徒に多く見られた。

(2) 実践研究

(i) 実践の構想とその枠組み

分析の結果、図工が好きであることと、時間を忘れて夢中になる体験は相関性があることが分かった。そこで、そのような体験をつくりだす図画工作科の条件と方略を質問紙調査の示唆をもとに静岡大教育学部附属浜松中学校の先行研究や実践等の検討を含めて構築した。それをもとに授業に夢中になり、その結果図工が好きな気持ちの向上を図る検証授業を行った。なお、題材は開隆堂出版の教科書から選出した。

a) 実践研究の意図

夢中になった体験を経た後、実践以前より図画工作科の授業が好きという気持ちの向上または維持が見られるか検証する。

b)対象と題材など

O 区立 C 小学校

対象/学級数	第2学年/3学級	第5学年/3学級
期間/回数	平成 26 年 11 月 5 日~12 月 4 日 各学級 全 2 回 (3 時間×2 回)	平成 26 年 11 月 4 日~12 月 5 日 各学級 全 4 回 (2 時間×4 回)
児童数	7 5 名	8 7名
題材名	「大きな木がほしい」	「私の中の白の世界」
領域	絵 A表現(2)	工作 A表現(2)
ねらい	おはなしから想像を膨らませ、楽しみな がら工夫して絵に表す。	材料の特徴を試しながら、自分らしい造形的 な表現の追求と形の面白さを発見する。

(ii) 夢中になる活動のための条件と方略の設定

本研究の質問紙調査と先行研究・文献から、授業中にフロー体験に導く条件と方略を考えた。方略 1-1 は調査 Q13 「自分の目標やめあてを自分で決めている」がフローに関する項目の中で Q23 「図工の勉強は、全体的に好きだ」に対しやや弱い相関であったため、特に意識して授業に取り入れていく。

(iii) 検証授業の考察

	夢中(フロー)にさせるための条件と方略	各条件と方略の設定理由
方略	条件1 学習課題の設定 「学習内容が児童にとって挑戦しがいがあること」 1-1 自分のための目標を自分で設定。 授業導入時に各時間の目標を自己振り返りシートに記入させる。 1-2 学習が生活や将来にどのように活かされるかイメージを共有。 学習する意味を価値付けることで新しいことに挑戦させる。 1-3 活動の流れと完成のイメージを共有。	■ 児童自らやりたい、やりがいがありそうだと思わせるために児童自身がその時の学習活動によって到達する目標を意識づけする。一方質問紙調査で自分の目標を設定している児童は、図工が好き嫌いに関わらず少なかった。同じく将来役に立つか分からないといった回答やイメージがわかないので辛かったという回答を受けて設定した。
方略	 条件2 学習方法と学習形態の工夫 「挑戦レベルと技能レベルの違いに配慮すること」 2-1 個に応じた取組。 2-2 学習進行中に挑戦レベルの自己調整が可能な学習活動。 何度もつくり、つくりかえ、つくることができる。 2-3 予測可能なことと意外性が混在した学習活動。 児童がイメージしたものを超えた意外性を期待できる。 	← 学習課題において児童自身が「自分にとってはややレベルの高い活動であるが自分の力を精一杯発揮しながら上手くやっている」というフローな感覚に導くため方略2を設定した。
方略	 条件3 学習方法の示し方の工夫 「学習活動がはっきりしており、自己の学習が目標に近づいているというフィードバックがあること」 3-1 学習活動をわかりやすく提示。いつも工程が確認できるよう見本品や画像、映像を提示する。 3-2 学習中、指導者による個人の目標に対してのフィードバック。児童が決めた本時の目標に対し、活動中に指導者が確認しながら適切なフィードバックと支援をする。 	■ 自分が何をするのかが分かっておりフィードバックにより目標に向かっている自分が今どのような状態であるかを認識できるよう、3-1では五感を活用することでどの児童にも分かりやすい工夫をする。フィードバックについては個々の課題の把握と解決方法を支援する。
方略	条件4 安心・安全の場の共有 「安心して夢中になれる環境であること」 4-1 ルールの徹底。 4-2 児童の人間関係と動線の配慮。	← 自分の活動が安心して行えるようルールの明確化と児童の人間関係や動線を整備することが重要である。

a) 第2学年

1 題材名 「見て 見て おはなし~大きな木がほしい~」 A表現(2)

2 題材の目標

おはなしから想像を膨らませて、楽しみながら工夫して絵に表す。

3 学習の展開

○学習内容 □夢中になる活動のための主な方略・具体的な指導 ○絵本「大きな木がほしい」を聞いて自分だったら □1-1 自分のための目標を設定 大きな木でどのように過ごしたいか思い浮かべ ・自己振り返りシート(図4)を記入させる。 ・描く為の4つのポイントを提示する。 ○自分のほしい木を想像を広げて描く。(クレパス) □ 1-3活動の流れと完成のイメージを共有 ・読み聞かせをしながら、絵本の木を成長する 次 ようにつなげていく。 = 学級で手を繋ぎ大きな木のイメージを体感さ 時 サる 間 □2-2 学習進行中に挑戦レベルの自己調整が可能 な活動 ・4枚の画用紙を自由に組み合わせて描いた り、描き損じた時は、画用紙を貼り、描き 直したりできることを知らせる。 ○自分の思いに合うよう絵の具で色を塗っていく。 □1-1 自分のための目標を自分で設定 ○付け足したいものやまわりの景色なども描く。 ・自己振り返りシート(図4)を記入させる。 ○自分や友人が描いた絵を見て、それぞれの思いを □ 2-1 個に応じた取組 次 伝えあい、良さを感じ取る □3-1 学習活動をわかりやすく提示 板書や掲示の工夫をする。 =絵の具の4つのポイントなど。 一時 □4-2 児童の人間関係と動線の配慮 間

4 検証方法・結果/今後の課題

10 TH-10 TH-11	
検証方法	・活動の様子(発話記録・行動の観察)・・・観察・ビデオ・音声記録
	・自己振り返りシート(毎時)・作品(製作過程~完成)
検証結果	・児童は活動中にフロー体験をしていた。
	・フロー体験を通して、図工に対する好きな気持ちが高まった。
今後の課題	・個に応じた方略の工夫と活用。



第2学年の本題材の実践例

各授業ごとの自己振り返りシートは「今日の自分のめあて」「(フローに関する項目の)自己評価9項目9段階」「本学習の振り返り」である。実際のシート例は次ページ図4に示す通りである。自己評価は9段階で1(全くそうではない)から9(全くそのとおりだ)のいずれかに丸をつける。この数値を対応のある2つの母平均の差の検定を行った。全2回中1回目の平均値は7.914、2回目の平均値は8.138であった。分析の結果、この2つの数値の間には平均値の差はなかった(有意確率0.11>0.05)。つまり、1回目と2回目のフロー体験の質に変化はあったが、2回とも高いフロー

状態にあったことがわかる。これは、自分だけの大きな木を想像する楽しさとイメージ通りに描けなかったときに何度でもやり直せる安心感、画用紙4枚をつなげる意外性などの設定がフロー状態に導いたと思われる。また描き始める前に、イメージする時間を十分にとったことや活動に際してのポイントを明示したことも安心して主体的に行動でき、フロー体験に導く方略として有効であったと考えられる。さらにKH Coder の頻出単語検索や

共起ネットワーク(文書からその文書を特徴づけ る語の抽出)による分析で「アイディアがたくさ んでた」「思い通りに描けた」「集中できた」等の 記述の多さ、結びつきの強さが示されたこと、こ れらの文章がフロー状態を表す項目と一致してい ることからも説明できる。それ以外で多かった振 り返りの記述は「自由にぬれてよかった」「色々な 色がつくれた」であった。関連して「好きな順番 で自分の絵が描けたから「どんな色にするか考え られた」とあり、普段の指導が少なからず影響し ていると思われる。他には「絵の具のポイントが よかった」「こうすればいいんだと知れてよかった」 「わからないことがわかった」など学び知ること に喜びを感じていることが分かる。さらに多かっ たのは「先生がほめてくれた」があり、2年生は 褒めてもらうことがやる気に繋がっている。気に なった記述に、男女問わず「きれいに描けた」な ど「きれい」の単語が頻出していた。



図4「大きな木がほしい」に おける自己振り返りシートの例

自己振り返りシートのフローに関する項目ごとに着目すると、9項目中8項目が1回目から2回目の平均値があがった。一方「楽しかった」の項目は、1回目から2回目にかけて平均値が下がった。その起因として、1回目はクレパスという2年生の児童が操作しやすい用具で自分の思ったとおりに想像したものが描けた半面、2回目は水彩絵の具で着色する活動であり、1回目に比べて技術的に高いものが要求される一方、創造性は少ないという点が反映したと考えられる。

課題としては、実践前に図工の授業が嫌いだった児童の3分の2は、実践後も嫌いという気持ちが変わらなかったことである(表5)。これは、画用紙4枚を組み合わせて描くことは児童にとって描きながらイメージを膨らませていく利点がある一方で、個人に充分な

表 5 第 2 学年における Q23 (実践前) と LQ31 (実践後) の気持ちの変化

			LQ31 今までより、図工の授業 についてどう思いますか。		
		合計(実数人)	変わらない	好きになった	
Q23 🗵	あてはまらない	100.0(3)	66.7%	33.3%	
工の勉 強は、全	あまり あてはまらない	100.0(2)	50.0%	50.0%	
体的に	わりと あてはまる	100.0(13)	0.0%	100.0%	
好きだ。	あてはまる	100.0(53)	11.3%	88.7%	
	合計	100.0(71)	12.7%	87.3%	

※LQ31 について、嫌いになったという回答は0人、0%であった。

スペースを確保すること が難しくなりフローな状態を妨げていたと思われる。また、描き直しができることは児童に安心感を与えたが、他方では何度も直すことで自信をなくしている児童も見受けられた。

b) 第5学年

1 題材名「私の中の白の世界」 A表現(2)

試したり見つけたりしながら、自分らしい造形的な表現の追求と発見をする。

3 学習の展開

次時	○学習内容	□夢中になる活動のための主な方略 ・具体的な指導
(1·2回目)	 ○身近な物と石膏を使い白の世界を表現することを知る。 ○身近な物の形の面白さを感じたり、形が固定されることに興味をもったりしながら、石膏の特徴を生かして試行錯誤する。 「どんな形が現れるかな」 「布が面白い形で固まったよ」 	□1-1 自分のための目標を設定 ・自己振り返りシートを記入させる。 □2-2 学習進行中に挑戦レベルの自己調整が可能な 学習活動 ・何度も試行錯誤できる題材の設定をする。 □2-3 予測可能なことと意外性が混在した学習活動 ・石膏から粘土を取り出すまで形状がわからな い面白さを体験させる。
(3·4回目) 2次(四時間)	 ○前時までに出来た形を組み合わせて「白の世界」を構成する。 「現実にないような不思議な空間を表してみたいな」 ○友達や自分の表現した世界の良さに気づき作品を味わう。 「時間が止まったみたいに見える」 「風が吹いているようです」 	□1-1 自分のための目標を設定 ・自己振り返りシートを記入させる。 □1-3 活動の流れと完成のイメージを共有 ・イメージを膨らませるための画像や映像の提示をする。 □2-1 個に応じた取組によるイメージを高める工夫 ・ミラーシートを使い、視覚的に空間の広がりをもたせることで新しい発想を促す。 ・意見や感想の交流を積極的に行う。 □3-2 学習進行中や学習後の指導者による個人の目標や振り返りに対してのフィードバック ・自己振り返りシートや授業観察、ビデオなどで行う。

検証方法	・活動の様子(発話記録・行動の観察)・・・観察・ビデオ・音声記録		
	・自己振り返りシート(毎回)・作品(製作過程~完成)		
検証結果	・児童は活動中にフロー体験をし、かつ授業を重ねるたびにフロー状態が高まった。		
	・高学年には適度な付加を与えることが質の高いフロー体験に導く方略となる。		
	・フロー体験を重ねるごとに自己肯定感が高まった。		
	・フロー体験を通して、図工に対する肯定的感情(好き)が高まった。		
今後の課題	・苦手意識のある児童への方略の工夫。 (詳細は本文に記述)		
	検証結果		



図5 フロー体験の平均値

各授業に第2学年と同様の自己振り返りシートを 行い、対応のある2つの母平均の差の検定を行った。 すると、各回のフロー体験の平均値は図5のように なり、それぞれの値に差があるという結果が出た。 1回目から2回目の平均値の上昇は活動に慣れ、安 心して自分のやりたいことを試すことができたから だと推測される。各項目ごとの平均値をみても「もっ

とやりたい」「思ったとおりにできた」の上昇が特に高かった。毎授業後に良かったことを 書く記述の1回目は「楽しかった」が圧倒的に多かった。粘土に身近なものを押し付け、 石膏を流し込む。粘土を取り除いたときにイメージしたものを超えた石膏の形の意外性に 対してであろう。これは「驚いた」「わくわくした」「形がおもしろかった」などの感想の 多さからも読み取れる。2回目の記述では「アイディアがうかんだ」が多数を占め、次い で「思ったとおりにできた」「集中してとりくめた」「工夫ができた」が多いことから、1 回目からの活動を引き継ぎ安心して活動に取り組めたと分かる。2回目で初めて記述され たものに「時間が気にならなかった」「前回できなかったことが今回できた」があり、ここ からも1回目から2回目にかけてフロー体験が高まったことが分かる。2回目から3回目は、平均値がいったん下がっている。各項目では、「自分がきめた今日のめあてができた」

「自分にまんぞくした」が特に下がっていた。記述も 1, 2, 4回目に比べて多様な感想がでていない。また「試した」という記述があることからも、迷いながら試行錯誤したことが伺える。一方で「時間が気にならなかった」「他の人が気にならなかった」の感想が増えており、フロー感覚が一時的に下がっているが、フローは体験していることがわかる。これは4回目により深く質の高いフロー体験をさせるため、3回目で活



第5学年の本題材の作品例

動(発想と技術)に負荷を与えたためだ。それは1,2回目の素材(石膏)や偶然の形を楽 しむ活動から自分でイメージした世界に向かってつくる活動に思考の変換を図ったことに ある。潤滑に移行できるよう、ミラーシート(材料)で作品を囲み視線を低くして自分だけ の白の世界に入り込みやすくした。また初めて扱うグル―ガン(道具)を導入することによ り活動の広がりや作品構成への新たな試みを促すような手立てをした。さらにフロー体験 とは相反するように思われるが、授業時数を意識させることで3回目では多くの児童が自 己の目標を達成できなかったが、その分最終回の4回目は目標に向けて意識を集中し、フ ロー体験の質を高めた。3回目から4回目にかけて上昇した項目は3つで「もっとやりた い」「自分がきめた今日のめあてができた」「自分にまんぞくした」である。これは、授業 観察や自己振り返りシートの記述等からも読み取れた。4回目の最終回は「楽しかった、 面白かった」「上手くできた、思い通りにできた」の記述が多数を占めた。また、「新しい アイディアを思いついた」は回を重ねるごとに平均値が高まった。つまり、授業をするた びに、アイディアを思いついており、この項目については最善の題材と方略であったと言 える。また、本題材を通しての感想で「自由にできた」「新しい発見ができた」「段々出来 るようになった」「初めてのことを色々経験した」「感動した」「わくわくする期待する気持 ちが嬉しかった」などがあり、高学年をフロー体験に導くさらなる方略の手立てになると 感じた。

次に調査アンケート Q23「図工の授業は全体的に好きだ」に対し、最終授業の LQ31「今

表 6 第 5 学年における Q23 (実践前) と LQ31 (実践後) の 気持ちの変化

			LQ31 今までより、図工の授業 についてどう思いますか。		
		合計(実数人)	変わらない	好きになった	
Q23 🗵	あてはまらない	100.0(1)	0.0%	100.0%	
エの勉 強は、全	あまり あてはまらない	100.0(9)	44.4%	55.6%	
体的に	わりと あてはまる	100.0(14)	14.3%	85.7%	
好きだ。	あてはまる	100.0(62)	16.1%	83.6%	
	合計	100.0(86)	18.6%	81.4%	

※LQ31 について、嫌いになったという回答は0人、0%であった。

までより、図工の授業についてどう思いますか」を比較してみる(表6)と授業前より図工を好きになった児童が多かった。一方、今まで好きだった児童がより好きになっている割合が高く、図工を好きでない児童に対する更なる方略を講ずる必要がある。

c) 第2学年と第5学年の比較と検討

本実践より2年生は自由に発想し、継続して行うことで技術的、心理的に安心して学ぶ。また現状よりやや難しいことに挑戦することを楽しみ、褒められることでより一層意欲を高める。また五感の中でも体感覚が優れていると感じたため、全員で手を繋いで大きな木を想像したことは、物語の世界つまりフロー体験に導くことに有効であった。2年生は容易にフローな感覚に没入するが、フローな感覚からも抜け出しやすい。一方5年生は、初めの2回は2年生のように繰り返し行うことで、できる喜びを感じた。しかし、より高いフロー体験を促すため、途中で難易度の高い負荷を与えた。それにより一時フロー体験は下がるものの、最終的には質の高いフローを体験した。どの児童もスムーズに負荷を乗り越えられるよう、IT器材を使ってイメージし易くしたり、思いついたイメージを話し合って言語化させたりした。また鏡のような紙であるミラーシートやグルーガン(ホットボンド)といった新しい材料や道具を導入することで最後まで質の高いフロー体験を維持した。5年生は、徐々にフローな感覚になっていくが、一度没入するとフローを継続して体験する。

(3) 本実践における条件と方略の検討

本実践の成果と課題を具体的な学びの姿から検証すると以下のようであった。

条件1 学習課題の設定

「学習内容が児童にとって挑戦しがいがあること」

1-1 自己振り返りシートは自分の目標に対しての考えや感想が多く、毎回自分の目標を設定することが意欲付けに有効であることが分かった。1-2,3 については時間をとって学級で共有した。しかし、児童一人ひとりに対してどの程度イメージを共有したり広げられたりしたかは確認が不十分であった。

条件2 学習方法と学習形態の工夫

「挑戦レベルと技能レベルの違いに配慮すること」

図工ならではの特性を十分に活かした方略を展開できた。自己振り返りシートにも「楽しかった」、「驚いた」といった記述が多数見られ、普段より活動中の質問が少なかった。フロー体験に導く大きな方略になったと思われる。

条件3 学習方法の示し方の工夫

「学習活動がはっきりしており、自己の学習が目標に近づいているというフィードバックがあること」

3-1 は五感を刺激するよう提示を工夫した。特に工程の映像を随時テレビに映しておくことで児童が各々目を留めて確認する姿が見られた。一方 3-2 は個人の目標の記述のみでは指導者が適切に課題を把握できたとは言えず、図工における適切なフィードバックについてさらなる考慮が必要であると感じた。

条件4 安心・安全の場の共有

「安心して夢中になれる環境であること」

ルールや活動の流れを定めることで授業回数を追うにつれ児童が主体的に活動したり、個人の活動に没頭していたりする様子がみられた。指導者も支援の必要な児童に時間をかけて接することができた。

多数の児童に適切な方略を用いる為、毎時の自己振り返りシートは有効であった。一方で、授業の初めと終わりに記入する時間が取られてしまい、本来の造形活動の時間が短くなってしまったことは課題である。

4. まとめと課題

本研究は「学習への「好き」な気持ちを高める手立ての導入と活用―夢中になって活動に取り組む図画工作科の実践をもとに―」を研究テーマとし夢中になって授業に取り組むことで好きな気持ちが向上すると仮定し、その調査と実践を重ねた。以下に成果をまとめる。

- フロー体験を重ねる中で、学ぶこと、活動することに喜びを感じ、教科全体の好きな 気持ちが向上することが実証された。
- フロー体験を経験するにつれ、児童は自己肯定感が高くなることが確認できた。
- 学年が上がるにつれ実態に応じた負荷を与えることは質の高いフロー体験に導く。 また、その一方で次のような課題が見られた。
- 苦手意識のある児童のために題材選定や学習活動、方略を一層工夫する。
- どの題材でも方略が有効であったか不明瞭であり、継続して検証していく。
- 他教科等を含め、方略を一般化させるため、共有性や整合性を検討していく。

児童が夢中になる体験(フロー体験)によって教科を好きになることは、自己肯定感や学習に対する意欲が向上する上で有効であった。また、本研究は図工に限らず、他教科でも活用できると考える。さらに、先の表1で示したように本研究では保護者の調査も行った。詳細は別の機会に述べるが、その中で①多くの記憶は曖昧だが、楽しい、嬉しいといった感情を伴った出来事については詳細に覚えている、②思った通りにできるかどうかで授業の印象が変わる、③教師の言葉かけをよく覚えている等が捉えられた。また、小学生の時に図画工作の授業が好きだった人は、成人した現在も好きであり、学んだことが大人になって役に立った、と答えている。このことから小学生の体験が生涯にわたる教科の感情の基礎になっていることが想像される。今後も学びを生涯学習に結びつけるための視点をもち、調査の継続と具体的な努力を重ねていくことが重要な課題となる。

5. 主要参考文献

- (1)浅川希洋志・静岡大学教育学部附属浜松中学校『フロー理論にもとづく「学びひたる」授業の創造』,学文社,2011.
- (2)安東茂樹・岳野公人・太田成人「ものづくり学習とフロー理論」,『京都教育大学紀要』,No.120,pp69-76,2012-03.
- (3)今村浩明・浅川希洋志『フロー理論の展開』,世界思想社,2003.
- (4)澤部桃子「教育の場で児童の熱中体験を実現するための熱中体験構造モデル:フロー理論を手がかりとして」,『課題研究成果報告書』,pp.187-192,2010.
- (5)「特定の課題に関する調査(図画工作・美術),2011」,国立教育政策研究所,2011 http://www.nier.go.jp,2014/4/28取得.
- (6)林建・福田隆眞「児童の創造性を高める図工教育についての一考察」,『山口大学付属教育実践総合センター研究紀要第21号』,pp161-172,2006.
- (7)藤沢英昭・水島尚喜『図画工作・美術教育研究 第三版』,教育出版,2011.
- (8)降簾 孝『学校現場における図画工作教育の課題―教員免許状更新講習の実施・考察から―』,Art Education (32), 393-404, 2011-03-20.
- (9) M. チクセントミハイ, 今村浩明(訳)『フロー体験 喜びの現象学』,世界思想社,1996.